

KENTRON
REVUE PLURIDISCIPLINAIRE
DU MONDE ANTIQUE

Kentron

Revue pluridisciplinaire du monde antique

34 | 2018

Jeux et jouets

Introduction. De l'exposition au dossier thématique dans *Kentron*

Véronique Dasen et Typhaine Haziza



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/kentron/2442>

DOI : 10.4000/kentron.2442

ISSN : 2264-1459

Éditeur

Presses universitaires de Caen

Édition imprimée

Date de publication : 18 décembre 2018

Pagination : 17-22

ISBN : 978-2-84133-902-0

ISSN : 0765-0590

Référence électronique

Véronique Dasen et Typhaine Haziza, « Introduction. De l'exposition au dossier thématique dans *Kentron* », *Kentron* [En ligne], 34 | 2018, mis en ligne le 20 décembre 2018, consulté le 11 janvier 2019.

URL : <http://journals.openedition.org/kentron/2442> ; DOI : 10.4000/kentron.2442



Kentron is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 International License.

INTRODUCTION. DE L'EXPOSITION AU DOSSIER THÉMATIQUE DANS KENTRON

Du 20 mai au 3 décembre 2017, le Musée archéologique de Vieux-la-Romaine a accueilli l'exposition *Veni, Vidi, Ludique*, consacrée aux jeux et aux jouets dans l'Antiquité. Créée en 2014 en Suisse, où elle a été déclinée en trois volets, d'abord au Musée romain de Nyon (*Le jeu de la vie*), puis au Musée suisse du Jeu de La Tour-de-Peilz (*Jouer avec l'Antiquité*), enfin au Musée romain de Vallon (*Les jeux sont faits*), cette exposition était soutenue par un projet Agora (Fonds national suisse de la recherche), dirigé par Véronique Dasen, professeure d'archéologie classique à l'université de Fribourg, en collaboration avec ces trois institutions. La préparation de cette exposition a permis de réaliser le potentiel et la complexité d'un sujet qui, loin d'être anecdotique, offre une clé d'accès privilégiée à l'histoire des sociétés anciennes. En effet, l'étude des jeux et jouets fait entrer au cœur d'une dynamique sociale. Elle permet de saisir une façon culturelle de penser l'éducation, les relations intergénérationnelles, entre enfants et adultes, parents et grands-parents, les rapports de genre, entre garçons et filles, femmes et hommes. Les pratiques ludiques nous renseignent aussi sur les transformations des normes sociales et religieuses, ainsi que sur les formes de mémoire collective et leur transmission. Ces recherches connaissent maintenant de nouveaux approfondissements grâce à l'obtention d'un projet européen de cinq ans (ERC *advanced grant*: *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*), qui a débuté le 1^{er} octobre 2017, toujours sous la direction de Véronique Dasen (locusludi.unifr.ch). La reprise présentée à Vieux-la-Romaine a ainsi pleinement contribué au développement d'une nouvelle étape de nos connaissances depuis la grande exposition *Jouer dans l'Antiquité* à Marseille en 1991.

La venue de cette exposition sur le sol normand a été le point de départ d'une manifestation scientifique organisée les 13 et 14 octobre 2017 par Typhaine Haziza, maître de conférences en Histoire ancienne à l'université de Caen Normandie, en collaboration avec Véronique Dasen et en partenariat avec le Musée archéologique de Vieux-la-Romaine, le Mémorial de Caen, le laboratoire du CRHQ (dont le nom s'est transformé depuis en HisTeMé, EA 7455) et celui du CRAHAM (UMR 6273).

Adossée à deux séminaires d'histoire et ouverte au public, la manifestation a été un vrai succès, puisqu'elle a pu se prévaloir de près de deux cents entrées sur les deux jours, avec de nombreux temps d'échange très fructueux avec le public. Une quinzaine de chercheurs, venus non seulement de France, mais aussi de Suisse, de Belgique, de Grèce et des États-Unis, ont ainsi proposé des regards croisés sur le jeu, à travers les âges et les civilisations. L'objectif était non seulement d'approfondir les questions que soulèvent les pratiques ludiques et leurs objets associés, mais aussi de partager avec un public plus large que les spécialistes pointus des problématiques qui trouvent un écho dans notre société contemporaine de manière comparatiste. Si le goût de jouer traverse les siècles, les pratiques évoluent. Le sujet est d'une grande actualité à l'heure des mutations associées au développement fulgurant des jeux vidéo, dont la composante virtuelle semble avoir modifié nos comportements et les façons de vivre la sociabilité – ou n'est-ce qu'une apparence ?

L'étude de la dimension historique des jeux et jouets reste à approfondir. L'entrée de l'exposition du Musée archéologique de Vieux-la-Romaine se faisait par une descente dans le temps en longeant une grande vitrine présentant une sélection de jeux et jouets emblématiques dont la date de création est connue, comme l'ours en peluche (inventé en 1902 par Steiff pour les Allemands, en 1903, en l'honneur de Théodore Roosevelt, pour les Américains), Barbie (1959) ou Sophie la girafe (1961). Certains de ces jeux peuvent être aussi analysés comme de précieux témoins de la réception, voire de l'instrumentalisation de l'histoire. Une exposition montée par Ulrich Schädler au Musée suisse du Jeu en 2014 a ainsi montré l'impact de la Première Guerre mondiale dans les jeux des enfants (et des plus grands), où elle servait la propagande en transmettant des valeurs nationalistes. De nombreux jeux actuels ont pour thème l'Antiquité. Le Musée suisse du Jeu en a recensé près de sept cents pour *Jouer avec l'Antiquité*. La plupart ont été édités après les années 2000. Leur nombre croissant ne correspond cependant pas à la promotion du savoir. Ils véhiculent souvent une image rudimentaire de l'Antiquité, qui sert de simple prétexte à un scénario séduisant. Les créateurs ne s'embarrassent pas de recherche scientifique préalable, mais visent à créer un univers attractif métissé avec l'imaginaire de l'*heroic fantasy*. L'inspiration que procure toujours l'Antiquité ne va donc pas de pair avec un souci de vraisemblance historique, contrairement aux premiers jeux éducatifs inspirés de l'Antiquité, dans les années 1800, qui visaient à instruire tout en amusant. Un des plus célèbres éditeurs de jeux d'alors, Victor-Joseph Étienne de Jouy (1764-1846), s'inscrit dans la mouvance d'une pédagogie nouvelle initiée entre autres par Jean-Jacques Rousseau. Il crée en 1804 les quatorze étuis du *Jeu de cartes instructives*, dans lequel chaque homme illustre de l'Antiquité a son portrait accompagné d'une description de ses hauts faits. En 1815, V.-J. É. de Jouy crée aussi le *Jeu des fables d'Ésope* ou *Grand jeu de l'histoire ancienne de la Grèce* qui fait connaître les œuvres littéraires antiques et les principaux événements de l'histoire grecque.

Les jeux contemporains présentés dans l'exposition se rapportent à de grands thèmes (les découvertes archéologiques, l'organisation d'une cité, la mythologie, le commerce, les grandes batailles, le cirque et les gladiateurs), qui alimentent aussi les jeux vidéo contemporains en prenant beaucoup de liberté avec les faits historiques.

La manifestation avait pour objet de croiser les regards et les époques, par le biais d'interventions aussi bien d'historiens de l'Antiquité, du Moyen Âge, des époques moderne et contemporaine, que d'archéologues, d'anthropologues, de sociologues et d'historiens des sciences et de l'art.

Le premier jour, au Mémorial de Caen, les interventions étaient regroupées autour de deux sessions, composées de trois communications chacune. La première visait à présenter des réflexions diachroniques sur le jeu et le jouet, du Moyen Âge (Luc Bourgeois, « Du char de guerre à la tour, le destin d'une pièce du jeu d'échecs dans l'Occident médiéval ») à la Seconde Guerre mondiale (Christophe Prime, « Conditionner les jeunes esprits par le jeu pendant la Seconde Guerre mondiale »), en passant par la Renaissance (Pascal Briost, « Les jeux des enfants ne sont pas jeux, et les faut juger en eux comme leurs plus sérieuses actions » : jouets futil et sérieux de la Renaissance »), alors que la seconde apportait des éclairages transdisciplinaires à la thématique, avec les interventions d'un spécialiste d'histoire de l'art (Jean-Pierre Le Goff, « Jouer avec son corps et celui des autres : autour de quelques culs-de-lampe historiés des enluminures du *Livre d'heures de la famille Ango* »), d'une sociologue, spécialiste du genre (Clotilde Lemarchant, « Les jouets attrapent-ils un sexe ? ») et d'un anthropologue de terrain (Jean-Pierre Rossie, « Culture ludique des enfants de l'Anti-Atlas marocain : recherches transdisciplinaires sur les jouets et les pratiques du jeu »).

Le samedi, à Vieux-la-Romaine, le programme était davantage centré sur l'Antiquité, autour de l'exposition présentée par le Musée, agrémenté d'un buffet romain, moment fort de la journée, organisé par Pierre Moussaoui, cuisinier créateur, dont les recherches visent à retrouver les saveurs antiques. Le matin, deux conférences introductives et plus générales (de Véronique Dasen, « Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain » et d'Amandine Marshall, « Jouer au pays des pharaons ») ont eu pour objectif de dresser un bilan historiographique et de présenter les enjeux actuels de la recherche, développés dans l'après-midi par des études de cas (Maia Pomadère, « Jeux et jouets à l'âge du bronze récent dans le monde égéen » ; Irini Papaikonomou, « Astragale et jeunesse en Grèce ancienne : jeux et enjeux » ; Ulrich Schädler, « La marelle ronde : le jeu le plus populaire des Romains ou une invention des archéologues ? » et Alex de Voogt, « How dice throw light on Eurasian history: an exploratory study in the Netherlands »). Après une conclusion générale, prononcée par Véronique Dasen et Ulrich Schädler, ce dernier a proposé, au grand bonheur du public, une initiation aux jeux antiques.

Le dossier thématique que nous proposons dans cette nouvelle livraison de *Kentron*, ne constitue pas, à proprement parler, la publication des actes de ce colloque, mais il en est le prolongement. Centré plus particulièrement sur l'Antiquité, il présente une sélection augmentée des communications entendues lors de cette manifestation. Véronique Dasen ouvre la réflexion non seulement en dressant un premier bilan des travaux en cours sur l'histoire et l'archéologie de la culture ludique, un vaste champ de recherche pluridisciplinaire en partie inexploré, mais aussi en soulevant des questions méthodologiques essentielles relatives à l'identification des jeux et jouets. Ce questionnement est prolongé par Michel Casevitz, qui s'intéresse aux noms du jeu et du jouet en grec. L'examen attentif du vocabulaire permet de saisir une façon émique, propre au système de pensée grec, de concevoir le ludique. Les Anciens n'ont ainsi jamais utilisé le verbe παίζω et ses dérivés pour décrire les performances athlétiques que nous appelons de manière trompeuse « Jeux » Olympiques ou Néméens, désignés en grec comme *agônes*, des concours. L'analyse du champ lexical révèle combien la παιδιά grecque est intimement chevillée à l'univers de l'enfant, παῖς, et de l'éducation, παιδεία. Le « jouer », pour reprendre le titre de l'important ouvrage de Roberte Hamayon (*Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte, 2012), contribue à la formation des plus jeunes, en pratiquant la danse, un instrument de musique, ou un jeu qui stimule son intelligence. Dans l'article suivant, Maia Pomadère présente un bilan des connaissances sur les jouets et les jeux dans le monde égéen aux âges du bronze moyen et récent, en s'intéressant aussi de manière historiographique au regard posé par les archéologues sur cette thématique. Une difficulté majeure est due à l'absence de textes et de scènes de jeux pour cette période historique, ce qui rend l'identification du matériel très hypothétique. Maia Pomadère insiste notamment sur l'ambiguïté de certaines catégories d'objets, comme les figurines et miniatures mycéniennes, ou les pierres à cupule minoennes, et sur la tendance, peut-être excessive, à les interpréter dans un sens cultuel ou magique, en négligeant d'autres pistes d'interprétation, comme celles des pratiques ludiques. Les traces matérielles d'activités ludiques sont aussi au cœur de l'analyse d'Ulrich Schädler, mais cette fois pour la période romaine et à travers un exemple particulier : celui de la marelle ronde. Là encore, il s'agit tout autant de faire le point sur les connaissances que de bousculer les habitudes des spécialistes de ces traces matérielles. Le directeur du Musée suisse du Jeu remet en cause l'interprétation traditionnelle – celle d'une marelle ronde – donnée au très fréquent motif circulaire gravé sur le sol en marbre des cités romaines. Constituées d'un cercle traversé de quatre lignes qui se coupent en son centre, ces « roues » n'ont cependant pas pu servir de plateaux de jeu de pions. La règle communément proposée depuis la reconstitution de Carl Blümlein (1918) ne fonctionne pas. Ulrich Schädler en propose différentes interprétations, du symbole apotropaïque au marqueur topographique. Il n'exclut pas que les cercles de

grande taille aient pu servir de plateau pour le jeu similaire au « franc du carreau », décrit par Rabelais au XVI^e s., consistant à lancer des palets. L'article suivant livre les résultats d'une enquête sur la longue durée réalisée par Alex de Voogt et Jelmer W. Eerkens sur la chronotypologie des dés cubiques. Ils montrent comment une étude attentive du type de gravure et de la configuration des points peut permettre de reconstituer des processus de transmission et de standardisation encore mal connus à large échelle. Certains exemplaires se sont révélés être de véritables *Pierre de Rosette*, comme les dés en marbre inscrits qui ont permis de faire progresser la connaissance de la langue et des chiffres étrusques.

Afin de garder le caractère diachronique de la manifestation scientifique d'octobre 2017, nous avons décidé de publier l'article issu de la communication de Luc Bourgeois sur le destin d'une figure du jeu d'échecs dans l'Occident médiéval : d'abord char de guerre de l'armée indienne, puis roc schématisé dans le monde islamique, enfin marquis ou comte, bateau, guerrier d'élite ou *Janus bifrons*, cette pièce a pris sa forme actuelle – celle de la tour – progressivement au fil du Moyen Âge. Ces différentes transformations témoignent des nombreuses difficultés rencontrées par les Occidentaux pour adapter une représentation qui leur était étrangère, le jeu d'échecs ayant été inventé en Inde vers le VI^e siècle de notre ère et transmis à l'Occident chrétien par l'intermédiaire de l'espace musulman dans le courant du X^e siècle. Notre tour témoigne ainsi à sa manière du processus continu de réinterprétation des jeux et de la valeur exceptionnelle du monde ludique comme observatoire des transferts culturels.

Véronique DASEN et Typhaine HAZIZA